Estágio - Design de Games

Conceito de Estágio

- O estágio profissional é uma atividade acadêmica realizada pelo aluno em uma instituição externa à Universidade que visa complementar e aplicar o que foi aprendido durante o curso. Portanto é um elo fundamental entre o ensino teórico e prático que o aluno obteve com o mercado de trabalho.

Sobre a Lei de Estágio

- **LEI Nº 11.788, DE 25 DE SETEMBRO DE 2008** (http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11788.htm)

- É preciso estar **matriculado** em algum curso
- É preciso celebrar um **termo de compromisso** (contrato)
- A empresa precisa indicar um **funcionário para orientar** o estagiário (no máximo 10 estagiários por funcionário)
- A empresa precisa contratar em favor do estagiário **seguro contra acidentes pessoais**, cuja apólice seja compatível com valores de mercado
- A jornada de atividades **não** deve ultrapassar **as 6 horas** diárias.

Mais sobre a Lei de Estágio

- A duração do estágio, na mesma parte concedente, não poderá exceder **2 (dois) anos**, exceto quando se tratar de estagiário portador de deficiência
- O estagiário poderá receber bolsa ou outra forma de contraprestação que venha a ser acordada, sendo compulsória a sua concessão, bem como a do auxílio-transporte, na hipótese de estágio não obrigatório.
- Poderá o educando inscrever-se e contribuir como segurado facultativo do Regime Geral de Previdência Social.
- É assegurado ao estagiário, sempre que o estágio tenha duração igual ou superior a 1 (um) ano, período de **recesso de 30 (trinta) dias**, a ser gozado preferencialmente durante suas férias escolares.

Estágio Obrigatório

- O **Estágio Curricular** é aquele que tem validade para o cumprimento da carga horária mínima que é exigida pelo Regimento Interno da Universidade e pela Legislação específica.
- O **Estágio Curricular** é **obrigatório**. Para aprovação, há uma **nota de 0 a 10**, definida pelo supervisor do estágio, após a entrega do relatório de estágio, **no 8º período**.
- Podem ser validados estágios realizados a partir do **5º Período** do curso
- Alunos que não validarem o estágio **até o final do 8º Período**, deverão se matricular na **DP de estágio**. Isto pode ser feito assim que o aluno obter uma colocação
- Mínimo necessário para a validação: **240 horas**

Processo de autorização

- **1ª Etapa** (após conseguir um estágio): Preencher o Plano de Atividades: www.anhembi.br --> Sou Aluno --> Estágio --> Preenchimento do Plano de Atividades (Central de Atendimento Online)
  - **Obs**.: Se o Plano de Atividades não for aprovado como estágio obrigatório, o aluno pode optar pelo **estágio extracurricular**

- **2ª Etapa**: Imprimir o contrato de estágio em três vias, que é disponibilizado automaticamente por e-mail, após a aprovação do Plano de Atividades. Para acompanhar o processo, clique em : www.anhembi.br --> Sou Aluno --> Estágio --> Siga o Próximo Passo → clicando aqui
  - **Obs**.: Se o aluno for empregado, não é necessário o contrato de estágio. Basta anexar uma cópia do registro em carteira no relatório final.

Processo de validação (nota)

- **3ª Etapa** (após o cumprimento mínimo de 120 horas): Solicitar ao empregador o preenchimento da **Folha de Avaliação** e da **Declaração de Estágio.**

- **4ª Etapa:** Preencher o **Questionário de Auto-avaliação**:
  -

- **5ª Etapa:** Preencher o **Relatório de Estágio** (arquivo anexo) e entregar na Coordenação:
  - No relatório de estágio, devem estar anexados uma cópia do Plano de Atividades, uma cópia do Termo de Compromisso, da Folha de Autoavaliação, da Declaração de Estágio e da Folha de Avaliação.

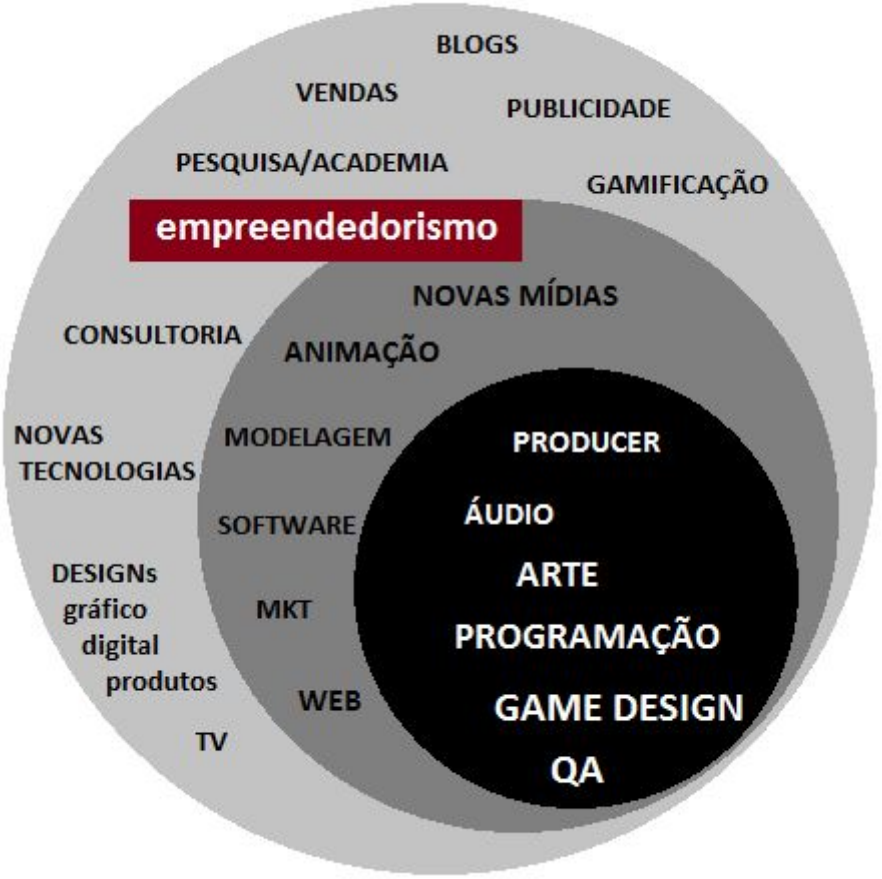
Atividades válidas

- Qualquer atividade realizada dentro de uma empresa de games (game design/level design , animação, modelagem digital, ilustração/arte, programação, tester/QA, design de som, roteiro, marketing)
- Produção de animações e/ou vinhetas
- Modelagem digital, maquetes digitais, texturização
- Desenho/Arte e ilustração
- Programação para web, multimídia, dispositivos móveis e outras mídias digitais
- Design de Som para mídias digitais
- Tratamento de imagem e Produção gráfica
- Direção de Arte
- Projetos de sinalização e/ou identidade visual/corporativa
- Operação de softwares relacionados ao curso (Unity3D, Flash, 3DMax, Maya, Photoshop, Ilustrator, InDesign, CorelDraw etc)

Empresas habituais

- Estúdios de games ou Empresas de softwares relacionados à área;
- Escritórios de design gráfico ou design de produto;
- Estúdios de animação e/ou vinhetas;
- Escritórios de design de hipermídia/novas mídias/tv interativa;
- Portais, estúdios ou empresas que desenvolvam sites de Internet;
- Agências de publicidade que estejam produzindo games promocionais, vinhetas e direção de arte;
- Departamentos de treinamento ou de comunicação que estejam desenvolvendo projetos relacionados a jogos.
- Empresas de comunicação, como emissoras TV ou produtoras de vídeo, que estejam desenvolvendo projetos relacionados a jogos.

Sobre se colocar no mercado



COMPETÊNCIAS

+

ATITUDES

Ex-alunos

- Ex-aluno Nicholas Souza: Trabalha na Ubisoft do Canadá.
- Ex-aluno Antonio Teoli. Designer de som de diversos jogos desenvolvidos. Atuou em estúdios de destaque. Atualmente na Samsung.
- Ex-aluno Raul Siqueira: Trabalha na Crystal Dynamics (EUA) e participou da produção do Rise of the Tomb Raider. Está trabalhando no novo jogo dos Avengers.
- Ex-aluno Cheny Schmeling: Montou o estúdio Kinship, que desenvolveu o jogo Skydome!
- Ex-aluno Bruno Tachinardi: Montou o estúdio Fofuuu, que desenvolveu jogos e plataforma para dispositivos móveis.
- Ex-aluno Henrique Alonso: Montou o estúdio Pocket Trap. Entre outros, desenvolveu o jogo Ninjin: Clash of Carrots, vencedor de prêmios.
- Ex-aluno Luis Tashiro. Montou o estúdio Mad Mimic Interactive. Venceu a categoria Melhor Jogo Social da **Game Connection America 2017 (San Francisco, EUA)**
- Ex-aluno Felipe Falanghe: Venceu o **GDC Awards 2014**, principal prêmio internacional de jogos independentes, com o jogo Kerbal Space. Está num estúdio do México.
- Ex-aluno Danilo Enju: Trabalha na Square Enix, importante estúdio de games do Japão.
- Ex-aluno Edward Bauman, designer de som da Black Tusk (Microsoft Studios) do Canadá.
- Ex-aluno Mike Azevedo. Artista conceitual. Produziu para Blizard e Riot.

Dicas

- Tentem entrar numa empresa de games como beta testers ou pelas portas da produção (desenho, software, programação etc). ESTE RECADO VALE ESPECIALMENTE PARA AQUELES QUE DESEJAM SER GAME DESIGNERS.

- Boa procura por Unity, não só para games.

- Na entrevista: não sejam arrogantes. As empresas, cada vez mais, desejam pessoas colaborativos. Mas não sejam subservientes ou ansiosos, pois podem achar que você está desesperado.

- Concursos: participem, participem e participem.... É uma ótima maneira para aparecer para a indústria

Mais dicas: portfólio e currículo

- Pessoal de game design: Bolem jogos. A entrevista pode ser um teste de criação de um game.

- Pessoal da arte/desenho/animação: PREPAREM O SEU PORTFÓLIO!!!

- Pessoal de programação: se mantenham informados sobre as outras linguagens. Em programação, conhecendo bem uma linguagem, é fácil programar em outras

- **CAPRICHEM NO CURRÍCULO**. Já deixem ele acertado. Se não tiver experiência anterior, ressalte o fato de estarem fazendo o curso e incluam outros conhecimentos adquiridos através de cursos de softwares, línguas etc. Ressaltem participação em Congressos. Mas sejam breves. Currículos precisam ser sucintos.

Sites para cadastrar currículos

- **NACIONAIS**
  - CIEE (Centro de Integração Empresa Escola): www.ciee.org.br Cadastre o seu currículo
  - Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos): www.abragames.org
  - Catho.com
  - Empregos.com
  - Vagas.com

- **INTERNACIONAIS**:
  - www.gamasutra.com (Games Career Center)
  - www.gamejobs.com
  - www.gamedev.net

- **OBS**.: Fiquem atentos às vagas divulgadas pela Coordenação.

Consultoria gratuita

Com o seu supervisor de estágio, Delmar G. Domingues:

. Mande um e-mail para delmar@anhembi.br

. Ou marque um horário para falar comigo